9º CONGRESSO INTERNACIONAL MEISTUDIES • MENTES MIDIATIZADAS

Arquitetura da Dominação e a Interface do Aplicativo Fortune Tiger

A desapropriação da neuroplasticidade nas apostas virtuais e o caso Cleber Zuffo

Anna Luíza de Souza Guimarães
Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

Comunicação Assíncrona • ISSN 2184-3821

CONTEXTUALIZAÇÃO SOCIOTÉCNICA

O cassino silencioso na palma da mão

Em que instante a interface deixa de simplificar uma escolha e passa a construí-la?

Onipresença Algorítmica: Desmaterialização do cassino físico no cotidiano conectado.

Fricção Operacional Zero: Cores, sons e ritmos orientados à repetição veloz.

Assimetria Estrutural: Porta de entrada convidativa contra saídas obstruídas.



MARCO POLÍTICO (BRASIL, 2026)

Medida Provisória nº 1.394/2026

Restrição federal da exploração e publicidade das apostas de quota fixa no território nacional.

A intervenção estatal comprova que a autonomia individual já não bastava frente à arquitetura persuasiva.

ESTUDO DE CASO ILUSTRATIVO

Entre o clique e a ruína: o caso Cleber Zuffo

> **"O relato expõe a distância entre a promessa simplória de uma aposta e uma vivência de complicações afetivas, financeiras e subjetivas profundas." (Metrópoles, 2026; Terra, 2026)**

2020 • INÍCIO

Imersão Silenciosa

Adesão cotidiana mediada pelo smartphone.

ESCALADA CRÍTICA

Colapso Financeiro

Perda de reservas vitais e sofrimento extremo.

2026 • DESFECHO

Fronteira Metodológica

Busca por tratamento e reabilitação; Evidência ilustrativa sem reducionismo causal.

FUNDAMENTAÇÃO EPISTEMOLÓGICA

Ecologia dos meios e cognição incorporada

Cognição Distribuída (Régis, 2012, 2022)

Acoplamento: Mente, corpo, meio e tecnologia integrados.

Meio Ativo: A interface constitui o espaço cognitivo.

Ação do Signo (Queiroz, 2023)

Semiótica Cognitiva: Processos mentais além do cérebro.

Mediação Técnica: Artefatos moldam trajetos decisórios.

Giro Analítico: De "por que o sujeito aposta?" para "como o meio técnico torna o ato de apostar mais fácil e cíclico?".

PROPOSTA TEÓRICA ORIGINAL

Arquitetura de assimetria decisória

Alternativas formalmente disponíveis carregam custos cognitivos, temporais e operacionais desiguais na interface.

Dimensão da Escolha	Ação de Apostar (Continuidade)	Ação de Parar (Saque / Saída)
Custo Operacional	Fricção zero em toque único	Múltiplas etapas e saldo mínimo
Saliência Perceptiva	Botão central vibrante e sonoro	Menus secundários periféricos
Temporalidade	Compressão via modos Auto e Turbo	Espera burocrática e confirmação
Conceito de Base	Captologia (Fogg, 2003; Thaler & Sunstein, 2008)	Sludge e Dark Patterns (Brignull, 2010; Newall, 2025)

ANÁLISE QUALITATIVA DE INTERFACE

Os quatro momentos da experiência no Fortune Tiger

01

Entrada Visceral

Estética festiva dourada oculta risco monetário.

02

Ação Acelerada

Modos Turbo e Auto encolhem reflexão.

03

Desfecho Ambíguo

Efeitos de vitória mascaram quase-acertos.

04

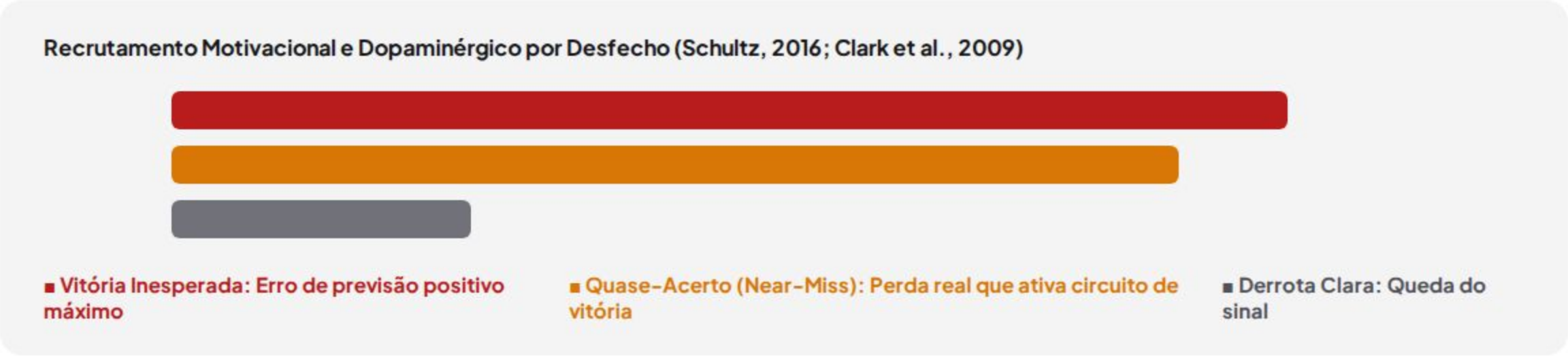
Continuidade

Encadeamento imediato sem pausa avaliativa.

Fonte: Baseado em Norman (2008), Gomes Lourenço & Amorim (2025) e McGarrigle et al. (2026).

ECONOMIA NEUROCOGNITIVA DA APOSTA

Expectativa, saliência e efeito Quase-Acerto



Wanting vs. Liking (Berridge & Robinson, 1998)

A saliência de incentivo sustenta a busca compulsiva mesmo sem prazer hedônico.

Aceleração Pós-Perda (Palmer et al., 2024)

Quase-acertos ampliam a velocidade de giro e o valor apostado na rodada seguinte.

FILOSOFIA DA TÉCNICA E PODER

Plasticidade, governamentalidade e controle

Plasticidade Capturada (Malabou, 2004)

Potência de mudança cerebral convertida em docilidade repetitiva.

Governamentalidade (Foucault, 1999)

Condução sutil das condutas pela estruturação do campo de escolhas.

Sociedade de Controle (Deleuze, 1992)

Modulação aberta contínua acoplada à rotina móvel do sujeito.

Técnica como Pharmakon (Stiegler, 2010)

Ambivalência técnica subordinada à extração neoliberal de afetos (Safatle, 2015).

IMPLICAÇÕES ÉTICAS DO DESIGN

A inversão perversa da usabilidade clássica

Quando o propósito mercadológico colide com o usuário, a eficiência operacional de Nielsen (1994) degrada a autonomia humana.

Quem se beneficia?

Fluidez técnica orientada ao lucro da plataforma.

Onde há fricção?

Obstáculos estratégicos nos recursos de parada.

Qual a saída ética?

Devolver tempo e inteligibilidade à decisão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS & REFERÊNCIAS (APA 7ª ED.)

A domesticação cognitiva é um dos maiores perigos da contemporaneidade. É preciso devolver ao humano o tempo, o entendimento e a possibilidade real de escolha.

• Berridge, K. C., & Robinson, T. E. (1998). What is the role of dopamine in reward? *Brain Research Reviews*, 28(3), 309–369.

• Clark, L. et al. (2009). Gambling near-misses enhance motivation to gamble. *Neuron*, 61(3), 481–490. • Fogg, B. J. (2003). *Persuasive technology*. Morgan Kaufmann.

• Gomes Lourenço, G., & Amorim, P. (2025). Fortune Tiger on target: Interface design and online gambling addiction. *InfoDesign*, 22(3).

• Malabou, C. (2004). *Que faire de notre cerveau?* Bayard. • McGarrigle, J. et al. (2026). Dark patterns in online gambling. *J. Behav. Addict.*, 15(1), 99–114.

• Newall, P. (2025). Sludge, dark patterns and dark nudges. *Addiction*, 120(10), 1916–1923. • Queiroz, J. (2023). *Peirce, cognição e ação do signo*. • Régis, F. (2022). *Cognição e afeto na comunicação*. Sulina. • Schultz, W. (2016). Dopamine reward prediction-error signalling. *Nat. Rev. Neurosci.*, 17(3).

Obrigada pela presença! • Anna Luíza de Souza Guimarães (UFJF)